

EXCLUSIVITÉ MONDIALE :

(si, si, mondiale !)

LE BANC D'ESSAI DE L'ORIC "STRATOS"

Les "STRATOS" en état de marche se comptent sur les doigts de la main d'un ptérodactyle. Nous en avons volé un, le temps de lui faire subir les derniers outrages!

Cette fois-ci pas de "pantoufle" (prototype non achevé), pas de photos complaisantes, pas de documentation douteuse, nous avons eu entre les mains l'authentique "Stratos".
Et nous l'avons testé à fond. Pas le genre de la maison de faire des cadeaux, tout y est passé : notre test fou, les bugs, tout...
Mais d'abord, un petit résumé de la situation. La complexité de l'affaire nécessite quelques explications, au regard de la multiplicité et de l'aspect contradictoire des informations qui nous parviennent.

THE STORY

Le 30 Janvier 1985, la société anglaise Oric dépose son bilan en raison d'un passif de plusieurs millions de livres sterling. Aussitôt, un syndic de faillite (ou du moins son équivalent anglais) est formé et des demandes de rachat commencent à affluer. Parmi celles-ci, deux émanent de France. L'une de Denis Taieb, ex-président d'Oric France qui pour l'occasion s'associe avec Barry Muncaster et Peter Harding, ex-dirigeants d'Oric Angleterre. L'autre de Jean-Claude Talar, directeur de la société Euréka Informatique et grand paralléliste d'Oric devant l'éternel, puisqu'il en a vendu 10 000 pièces en France. Quand à ASN, l'importateur exclusif d'Oric en France, il se contente d'annoncer le Stratos à 2995 francs pour Avril, comme si de rien n'était ! Quel sac de noeuds !

C'EST MOI QUI SUIS LE PLUS DIFFERENT !

Consulté, André Fisher, porte-parole du groupe des 14 principaux créanciers d'Oric et représentant d'Hitachi, reste très prudent sur l'issue possible des transactions. Le syndic lui a demandé son avis pour évaluer les offres. Il avoue l'existence d'un contrat prêt à être signé mais se refuse à citer le nom du bénéficiaire pour ne pas entraver le bon déroulement de l'affaire. Cependant, il estime que tout devrait être réglé sous huit jours.
Le "Stratos" nous l'avons essayé chez Euréka Informatique. Selon Jean-Claude Talar et André Fisher, seuls deux appareils complets existent : le premier leur a été confié par le syndic, le second se trouve à Cambridge dans les locaux d'Oric Angleterre. Selon Denis Taieb, il en existerait cinq ou six, mais lui n'est pas en mesure d'en montrer un. Ah bon? Et celui d'ASN ? C'est un faux en boîtier vide. Ah bon.
Les prix prévus? 2995 francs pour Denis Taieb, 2990 pour Jean claude Talar.
Ce dernier se déclare prêt à modifier radicalement la politique de vente d'Oric en France. Il veut mettre l'accent sur le service après-vente, baisser sensiblement le prix de l'Atmos et surtout ne pas appeler "Stratos" le nouvel ordinateur, d'où les guillemets depuis le début de cet article. Le nom n'a pas encore été choisi, mais à notre grand regret, ce ne sera pas "Ionos".
Denis Taieb lui tient à maintenir le marché tel qu'il est, sans rien changer. Il pense que sa proposition est la plus alléchante de toutes. La présence à ses côtés de Barry Muncaster et de Peter Harding semble le rassurer, mais les créanciers sont réticents à l'idée du retour des ex-dirigeants d'Oric à qui ils attribuent la responsabilité (partielle?) du dépôt de bilan. Au cas où il ne remporterait pas l'affaire, Denis Taieb a en réserve une nouvelle machine différente du "Stratos" et compatible avec l'Oric Atmos pour les logiciels. Caractéristiques connues : possède le même processeur (le 6502) et une gamme de périphériques intéressants. Malheureusement, il ne nous a pas été possible de la voir.

BON, OUANO ?

La version 40 colonnes, dans le meilleur des cas, sera là en Mai selon Euréka et plus tard selon Denis Taieb. Quand à la 80 colonnes, on ne lui verra le bout du nez qu'en Septembre avec peut-être un prototype au Sicob de Mai.

Qui l'emportera? Celui qui a une machine? Non, c'est moi, dit celui qui n'en a pas. Ah bon.

LAISSEZ-MOI TOUCHER !

Direction Euréka pour tester la machine. Première approche : mais ce n'est pas celle-là que nous avions vue à Micro-Expo ! Au lieu d'avoir un coffret plat sur le dessus, celui-ci s'incline vers l'utilisateur à l'endroit où l'on enfiche les Roms.
Coup d'oeil sur l'arrière : les connecteurs sont tous là et ils sont fixes. Ça change un peu. Et koikma kom kouektaurs ?
Deux connecteurs vidéo : l'un UHF en noir et blanc, l'autre destiné à une prise péritel. Une nouveauté, celle-ci est autoalimentée, ce qui économise une alimentation et évite un câble de plus.
Un bus est réservé aux lecteurs de disquettes. Re-nouveauté, le contrôleur est intégré, ce qui permet d'une part de n'acheter que des lecteurs simples (moins de 2000 francs), d'autre part de connecter à l'Oric n'importe quel lecteur aux normes Shugart.
Le port cassette est le même que celui de l'Atmos mais les circuits de chargement ont été complètement modifiés pour une fiabilité accrue et une nouvelle routine a été rajoutée : celle-ci sauvegarde un programme à la vitesse de 2400 bauds, mais par blocs de 1,5 Ko.
La prise RS232 est standard et surtout adressable à partir du

Suite page 11

MAC ENROE AU POTEAU

Si vous avez déjà un logiciel de Tennis pour votre Commodore 64, nous vous donnons le conseil habituel : poubelle !
C'est fait ? Précipitez-vous maintenant chez votre chamelier habituel et échangez quelques billets de banque contre une boîte qui ressemble à celle de la photo là-dessous.
Rentrez chez vous, asseyez-vous devant votre ordinateur et lisez ce qui est écrit sur la boîte que vous venez d'acheter. Si vous déchiffrez "Tournament Tennis" par Imagic, vous avez gagné. Si vous lisez "Y'a bon Banania", vous vous êtes fait avoir : retournez chez le marchand et agitez le dernier numéro d'Hebdogiciel sous son nez, en principe il devrait vous rembourser. S'il refuse d'obtempérer, retournez chez vous, ouvrez la boîte, préparez-vous un chocolat chaud et installez-vous dans le fauteuil le plus confortable du salon : je vais tout vous dire sur ce logiciel qui a failli faire partie de votre collection.
C'est l'algorithme de D & L (société Colorico) qui anime ce "Tournament Tennis" développé par Imagic (société Coca-Cola). Et, Mamma mia, qu'est ce qu'il est bien développé !
Le chargement (disquette uniquement) est rapide et on ne perd pas de temps avec des écrans de présentation inutiles.
Directement le vif du sujet : les options démo, jeu contre l'ordinateur, jeu à deux joueurs et ce avec trois niveaux de difficulté, du débutant au "pro".

Suite page 11

CINOCHE-TELOCHE
Plein les mirettes, pages 14 et 15.

UNGAWA ! RAA ! RAA ! PAW !
Cette semaine les petits mickeys sont de LADIANO. Voir page 17

C'est nouveau, ça vient de sortir :
L'actualité de la micro-informatique. Lire pages 9,10

OEULIGNEURS
Les fainéants sont à la page 12

FORMATION A L'ASSEMBLEUR
Le prof et l'amateur éclairé vous attendent à la page 19

BIDOUILLE GRENOUILLE
Ou comment tricher, pirater, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon général ! Lire page 9

CONCOURS PERMANENTS
Votre programme, non content de vous rapporter 1 000 francs par page publiée, peut vous rapporter 20 000 francs chaque mois ou un voyage en Californie pour deux chaque trimestre. Règlement en page intérieure.

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : AMSTRAD . APPLE IIe et IIc. ATARI 800 XL . CANON X-07 . CASIO FX 702-P. COMMODORE 64 ET VIC 20 . EXELVISION EXL 100 . HECTOR HR . MSX et compatibles . ORIC 1 ET ATMOS . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. TANDY TRS 80 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON TO7, TO7/70, ET MO5.

N°73 8 Mars 1985

Allemagne 3,60 DM - Belgique 77 Frs - Canada 2,50 $ - Luxembourg 74 Frs - Suisse 3 Frs

10F

MINEUR

ATARI

Bob le mineur doit récupérer des secs d'or et les déposer dans se brouette. Il ne peut prendre qu'un sac à la fois (bouton rouge), le pistolet ne tire qu'un coup (*seulement !*) grâce à la berre d'espece.

Devid HOAN

A suivre :
En raison de la longueur inhabituelle du listing, nous passerons ce programme en deux fois.

Mode d'emploi:
Arrêt chariot: manette vers le haut.
Démerrege chariot. manette vers le bas.
Appel ascenseur: manette vers le haut

```
0 REM L E   M I N E U R
1 REM
2 REM par Oavid HOAN
3 REM (ATARI 800XL)
4 REM
5 GRAPNICS 1:FOR I=0 TO 4:SETCOLOR I,0,0
:NEXT I
6 GOSU8 000:GOSVB 1750
7 SETCOLOR 0,3,6:SETCOLOR 3,13,10:SETCOL
OR 2,7,6:SETCOLOR 1,0,14
8 OIM ASS(2),OI(2),MX(2),MY(2),MT(2),MA(
2),MH(2),MB(2):POKE 752,1:HI=0
9 NV=3:SC=0:NOV=80
10 RESTORE 900:P=0:B=0:NS=0
12 ? CHR$(125):POSITION 1,10:? #8;"VEUIL
LEZ PATIENTER":POKE 40290,128:POKE 40291
,157:FOR I=1 TO 3
13 C=0
15 REA0 N,K:A=K
20 FOR J=1 TO N:REA0 L:FOR K=K TO K+L-1:
POKE K,C:NEXT K
25 IF C=0 TNEN C=1:GOTO 31
30 C=0
31 NEXT J
32 REA0 N:FOR J=1 TO N:REA0 X,Y:POKE Y*2
0+X+A,196:NEXT J
33 REA0 N:FOR J=1 TO N:REA0 X,Y,L:FOR K=
Y*20+X TO (Y+L)*20+X STEP 20:POKE K+A,13
1:NEXT K:NEXT J
34 REA0 X,Y:POKE A+X+Y*20,70:POKE A+X+Y*
20+1,71
40 NEXT I
44 POKE 39233,72:POKE 39450,72:POKE 3976
4,72:POKE 37280,72
45 POKE 39773,69:POKE 37323,89
46 POKE 39481,73:POKE 39501,74:POKE 3914
5,66
48 T=1:A=39120:X=1:Y=18:CT=0:CP=0:C6=0:M
NO=0
50 ASS(1)=12:ASS(2)=16:OI(1)=-1:OI(2)=-1
55 MX(1)=16:MY(1)=15:MT(1)=3:MA(1)=37000
:MX(2)=7:MY(2)=0:MT(2)=1:MA(2)=39120
60 MO=0:M8(2)=0:MH(2)=0:MB(1)=0:MH(1)=0
65 POSITION 1,10:? #6;"appuyez sur START
"
70 IF PEEK(53279)<>6 THEN 70
71 POKE 656,2:POKE 657,2:? ")))":? "***"
;
72 POKE 656,1:POKE 657,11:? "BONUS":POKE
 656,0:POKE 657,24:? "SCORE  000000":POK
E 656,2:POKE 657,24:? "RECORO 000000"
73 POKE 656,2:POKE 657,37-LEN(STR$(HI)):
? HI
74 POKE 656,0:POKE 657,37-LEN(STR$(SC)):
? SC
75 POKE 40290,208:POKE 40291,152
60 POKE 20,0:POKE 19,0
89 REM ************************
90 REM TESTS MANETTE ET CLAVIER
91 REM ************************
100 IF STRIG(0)=0 TNEN 350
102 IF PEEK(764)=10 THEN POKE 764,255:GO
TO 2000
103 IF PEEK(764)=33 AN0 P=72 TNEN 2050
105 ST=STICK(0):ON ST-4 GOTO 110,110,150
,110,110,110,200,110,250,300,110
110 GOSU0 435:GOSU0 700:IF P<>0 AN0 P<>7
2 THEN GOSV0 435:GOSU8 700
115 GOSUB 435:GOTO 100
147 REM ***********
148 REM OEP. OROITE
149 REM ***********
150 W=A+X+Y*20:IF 0=1 TNEN GOSU8 500
152 ON T GOTO 166,155,160
155 IF X=19 THEN T=3:X=-1:A=37000:POKE 4
0290,136:POKE 40291,144
156 GOTO 167
160 IF X=19 THEN 110
162 GOTO 167
166 IF X=19 THEN T=2:X=-1:A=39520:POKE 4
0290,96:POKE 40291,154
167 V=A+X+Y*20+1:T1=PEEK(V):T2=PEEK(V+20
)
171 IF T1=1 OR T2=1 THEN 110
173 IF Y<>18 AND T2=0 AN0 PEEK(V+40)=0 T
HEN 320
174 IF (T1>136 AN0 T1<143) OR (T2>136 AN
0 T2<143) THEN 1700
175 POKE V,73:IF T2=0 OR T2=131 TNEN POK
E V+20,74
177 POKE W,CT:IF CP<>1 TNEN POKE W+20,CP
179 X=X+1:CT=T1:CP=T2:IF T2<>0 AND T2<>1
31 TNEN CP=1
181 GOTO 110
190 REM ***********
191 REM DEP. GAUCHE
192 REM ***********
200 W=A+X+Y*20:ON T GOTO 215,210,205
205 IF X=0 THEN T=2:X=20:A=39520:POKE 40
290,96:POKE 40291,154
206 GOTO 216
210 IF X=0 TNEN T=1:X=20:A=39120:POKE 40
290,208:POKE 40291,152
211 GOTO 216
215 IF X=0 TNEN 110
216 V=A+X+Y*20-1:T1=PEEK(V):T2=PEEK(V+20
)
218 IF (T1>136 AND T1<143) OR (T2>136 AN
0 T2<143) TNEN 1700
220 IF T1=1 OR T2=1 THEN 110
222 IF Y<>16 AN0 T2=0 AN0 PEEK(V+40)=0 T
NEN 320
224 POKE V,75:IF T2=0 OR T2=131 THEN POK
E V+20,76
228 POKE W,CT:IF CP<>1 TNEN POKE W+20,CP
227 X=X-1:CT=T1:CP=T2:IF T2<>0 AND T2<>1
31 TNEN CP=1
229 IF B=0 THEN 110
231 IF X=18 TNEN 240
232 POKE W+21,CB:CB=PEEK(W+20):IF CB=0 A
ND X<>19 THEN POKE W+20,66
234 GOTO 110
240 Z=39520:IF T=2 TNEN Z=37000
242 POKE Z+20,C8:C0=PEEK(V+21):IF C0=0 T
HEN POKE V+21,66
244 OOTO 110
247 REM ********
248 REM OEP. 8AS
249 REM ********
250 V=A+X+Y*20:W=PEEK(V+20):IF W=70 OR W
=71 TNEN 650
251 IF Y=18 OR 0=1 TNEN 110
252 W=PEEK(V+40):IF W=0 THEN 340
254 IF W=141 OR W=137 OR W=139 THEN 1700
256 IF W<>131 AN0 W<>198 AN0 W<>72 THEN
110
258 POKE V,CT:POKE V+20,77:IF W=131 THEN
 POKE V+40,78
260 CT=CP:CP=W:Y=Y+1:GOTO 110
265 IF CS<137 OR CS>142 TNEN 110
266 XM=1:IF X=MX(2) AN0 MY(2)=Z-1 THEN X
M=2
267 SOUN0 1,100,10,10:GOTO 266
280 M0(XM)=1:GOTO 110
290 REM *********
291 REM OEP. HAUT
292 REM *********
300 IF (T=2 AN0 X>11 AN0 X<15) OR (T=3 A
ND X>1 AN0 X<5) THEN 600
301 IF CP=131 OR ((CP=196 OR CP=1) AND C
T=131) THEN 303
302 GOTO 110
303 IF CP=1 TNEN CP=196
304 V=A+X+Y*20-20:T1=PEEK(V):IF T1=142 O
R T1=140 OR T1=130 THEN 1700
305 POKE V,77:POKE V+20,70:IF CP<>196 TH
EN POKE V+40,131
```

A SUIVRE...

COMBAT AERO NAVAL

MSX

Au gré de votre humeur
Marin ou aviateur
De théatre au combat
La mer vous servira.

Michel LADEGAILLERIE

Mode d'emploi:
Vous disposez de 4 options indiquées dans le programme Vous larguez vos bombes en appuyant sur la barre d'espace et tirez vos missiles avec les touches fléchées ↑ ←.
Le score dépend de l'attitude de l'avion et de la précision du tir. Une bombe à la mer vous fait perdre 50 points. Lorsqu'un avion est abattu dans la partie supérieure gauche de l'écran, le pilote s'éjecte et descend en parachute, ce qui vous rapporte 200 points.

```
10 REM    PROGRAMME EN BASIC NSX
20 REN  ECRIT SUR YANAHA YIS 503 F
30 REM
40 REN --- PAR N.LAOEGAILLERIE ---
50 REM
60 REM ---- COMBAT AERO-NAVAL ----
70 REM
80 REM ----- 13 FEVRIER 1985 -----
90 REM
100 COLOR 4,5,5:SCREEN 2,0:KEY OFF
110 Y1%=RND(-)TIME/10) NOD 100)
120 OPEN 'GRP:"FOR OUTPUT AS #1
130 REN
140 REM -- OEFINITION DES LUTINS -
-
150 REM
160 FOR L%=0 TO 18
170 FOR C%=1 TO 8:READ LE%:LU$=LU$
+CHR$)LE%)!NEXT C%
180 EPRITE$)L%)=LU$:LU$=""
190 NEXT L%
200 DATA 0,48,156,255,156,48,0,0
210 OATA 0,0,0,4,7,15,255,127
220 OATA 0,0,0,0,0,136,255,254
230 DATA 0,4,12,2,1,0,0,0
240 DATA 0,0,64,32,24,16,0,0
250 DATA 64,64,64,44,160,0,0,0
260 OATA 96,0,8,4,0,0,0,3
270 DATA 24,0,0,0,0,14,126,252
280 OATA 60,126,126,0,0,0,0,0
290 DATA 64,161,18,20,196,41,154,7
6
300 DATA 128,84,52,126,31,124,8,56
310 DATA 1,10,44,126,248,63,16,28
320 DATA 1,2,0,192,0,0,0,0
330 DATA 3,6,12,0,64,128,0,0
340 DATA 32,16,0,0,129,130,0,0
350 DATA 124,254,146,84,84,56,16,1
6
360 DATA 56,124,68,40,16,16,0,0
370 DATA 32,112,0,32,0,0,0,0
380 DATA 126,254,38,68,147,17,8,8
390 REM
400 REM  ----- PRESENTATION -----
410 GOSUB 2340
420 COLOR 1 :ORAW"8N40,178":PRINT#
1,"POUR JOUER APPUYER SUR J"
430 PUT SPRITE 0,)10,191),1,0:PUT S
PRITE 1,(10,191),1,1:PUT SPRITE 2,
)20,191),1,2:Y1%=32
440 FOR X%=0 TO 520
450 X1%=2*X% MOD 260:PUT SPRITE 0,
)X1%,Y1%)
460 X2%=252-X%\2:Y2%=160-X%\20
470 PUT SPRITE 2,)X2%+8,Y2%):PUT S
PRITE 1,(X2%,Y2%)
480 A$=INKEY$
490 IF A$="j" OR A$="J" TNEN 580
500 IF X1%<255 THEN 520
510 Y1%=12+10*INT(RND)1)*7)
520 FOR D%=1 TO 20:NEXT D%
530 NEXT X%
540 GOTO 440
550 REM
560 REM ---  CHOIX DU JEU  ---
570 REM
580 COLOR 1,5,5:CLS:SCREEN 0
590 LOCATE 5,1:PRINT"** COMBAT AER
O-NAVAL **"
600 LOCATE 1,5:PRINT"L'AVION PEUT
LACHER 20 BOMBES"
610 LOCATE 2,7:PRINT"1-BATEAU INNO
BILE"
620 LOCATE 2,9:PRINT"2-BATEAU EN N
OUVENENT"
630 LOCATE 1,13:PRINT"LE BATEAU TI
RE 20 MISSILES"
640 LOCATE 2,15:PRINT"3-BATEAU IMM
OBILE"
650 LOCATE 2,17:PRINT"4- BATEAU EN
 MOUVEMENT"
660 LOCATE 1,21:PPINT"VOTRE CHOIX
?"
670 R$=INKEY$:IF R$="" THEN 670
680 CH%=VAL)R$)
690 IF CH%<1 OR CH%>4 THEN 670
700 IF PA%<>0 THEN 830
710 CLS
720 LOCATE 14,1:PRINT"--* JEU *--"
730 LOCATE 8,4:PRINT"POUR BONBARDE
R,APPUYER SUR",,"LA BARRE"
740 LOCATE 8,11:PRINT"POUR LES NIS
SILES"
750 LOCATE 2,13:PRINT"TIR VERTICAL
 AVEC LA FLECHE HAUT"
760 LOCATE 2,15:PRINT"TIR OBLIQUE
AVEC LA FLECHE GAUCHE"
770 LOCATE 2,24:PRINT"Appuyer sur
la barre"
780 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 780
790 IF A$<>" " THEN 780
800 REN
810 REN  -- INITIALISATION PARTIE
--
820 REN
830 SCREEN 2:SC%=0:BN%=0
840 FOR S%=3 TO 5 :PUT SPRITE S%,(
S%*10,191),1,S%:NEXT S%
850 A$="NISSILES"+SPACE$)15)+"SCOR
E"
860 B$="BONBES"+SPACE$(17)+"SCORE"
870 GOSUB 2340
880 IF CH%<3 TNEN C$=B$ ELSE C$=A$
890 COLOR 1:DRAW"BN16,176':PRINT#1
,C$
900 DRAW"BM32,184":PRINT#1,BN%
910 DRAW"BM208,184":PRINT#1,"000"
920 IF PA%=0 THEN 970
930 DRAW"BN40,1":PRINT#1,"SCORE A
BATTRE "|SM%
940 REN
950 REM -- ANIMATION SANS NISSILE
--
960 REM
970 X'=0:X2%=104+10*INT)RNO(1)*13)
:Y1%=12+10*INT)RND)1)*7):Y2%=150
980 SOUND 0,0:SOUND 7,62:SOUNO 8,1
5
990 IF BM%=20 THEN 2110
1000 X'=X'+1.5 NOD 520
1010 X1%=2*X' MOD 260 :PUT SPRITE
0,(X1%,Y1%)
1020 IF CH%=2 OR CH%=4 THEN 1040
1030 PUT SPRITE 1,)X2%,150):PUT SP
RITE 2,)X2%+8,150):GOTO 1060
1040 X2%=252-X'\2:Y2%=160-X'\20
1050 PUT SPRITE 2,)X2%+8,Y2%):PUT
SPRITE 1,)X2%,Y2%)
1060 ON CH% GOTO 1070,1070,1090,10
90
1070 BB%=STRIG(0):IF BB%=-1 THEN V
C%=1
1080 GOTO 1100
1090 NN%=STICK)0):IF NN%=1 THEN VC
%=2 ELSE IF NM%=7 THEN VC%=3 ELSE
VC%=0
1100 IF VC%>0 AND VC%<4 THEN 1170
1110 IF X1%<255 TNEN 1130
1120 Y1%=12+10*INT)RND)1)*7)
1130 IF X'>518 THEN 970 ELSE 1000
1140 REN
1150 REM -- ANINATION AVEC NISSILE
 --
1160 REM
1170 SOUND 6,0:BN%=BM%+1:XX%=X':VB
'=3
1180 LINE)60,191)-(32,184),5,BF
1190 PRINT#1,BN%
1200 XB%=X1%+2:YB%=Y1%+3:XM%=X2%+8
:YM%=Y2%
1210 X'=X'+2 MOD 520:BR%=48+(X'-XX
%)*2:SOUND 0,BR%
1220 X1%=2*X' MOD 260 :PUT SPRITE
0,)X1%,Y1%):SOUND 0,BR%+1
1230 ON CH% GOTO 1260,1240,1260,12
40
1240 X2%=252-X'\2:Y2%=160-X'\20 :E
OUND 0,BR%+2
1250 PUT SPRITE 2,)X2%+8,Y2%):PUT
SPRITE 1,(X2%,Y2%)
1260 ON VC% GOTO 1270,1340,1350
1270 SOUND 0,BR%+3: YB%=YB%+VB':FO
R D%=1 TO 20:NEXT D%
1280 SOUND 0,BR%+4:XB%=XB%+3:PUT S
PRITE 3,)XB%,YB%):VB'=VB'*1.08
1290 IF XB%<250 THEN 1310
1300 PUT SPRITE 3,(30,192):VC%=0:G
OTO 980
1310 IF YB%<Y2%-4 THEN 1210
1320 SOUND 8,0:SOUND 0,0
1330 IF XB%>X2%-8 AND XB%<X2%+10 T
HEN 1470 ELSE 1630
1340 SOUND 0,BR%+3:YM%=YM%-6:PUT S
PRITE 5,)XM%,YN%):SOUND 0,BR%+5:GO
TO 1360
1350 SOUND 0,BR%+3:YN%=YN%-6:XN%=X
M%-3:PUT EPRITE 4,)XN%,YN%):SOUND
0,BR%+5
1360 IF YN%<Y1%+2 THEN 1410
1370 IF YM%>Y1%+10 THEN 1210
1380 IF VC%=3 TNEN 1400
1390 IF XN%>X1%+1 AND XN%<X1%+15 T
HEN 1820 ELEE 1410
1400 IF XN%>X1%+4 AND XN%<X1%+18 T
HEN 1820
1410 IF YM%>6 THEN 1210
1420 PUT SPRITE 4,(40,191):PUT SPR
ITE 5,)50,191):VC%=0
1430 IF X'>518 THEN 970 ELEE 980
1440 REM
1450 REN --- EXPLOSION BATEAU ---
1460 REN
1470 EOUND 0,0:SOUND 6,45:SOUND 7,
7:SOUND 12,140:EOUND 8,16:SOUND 13
,0
1480 PUT SPRITE 2,(X2%+8,Y2%),9,11
:PUT SPRITE 1,)X2%,Y2%),9,10:PUT S
PRITE 3,(X2%+4,Y2%+5),11,8
1490 SC%=EC%+Y2%-Y1%+)8-ABS(X2%+1-
X8%))*20
1500 LINE(250,191)-)200,184),5,BF
1510 PRINT #1,EC%
1520 TINE=0
1530 X'=X'+1 NOD 520:X1%=2*X' NOD
260
1540 PUT SPRITE 0,)X1%,Y1%)
1550 IF TINE>60 AND TINE<75 THEN S
OUND 12,0:SOUND 12,140:SOUND 13,0:
PUT SPRITE 3,)X2%+18,Y2%-6),9,12:P
UT SPRITE 1,)X2%-9,Y2%),9,6:PUT SP
RITE 2,)X2%+8,Y2%),9,7
1560 FOR D%=1 TO 20:NEXT D%
1570 IF TINE<300 THEN 1530
1580 PUT SPRITE 3,)30,191),1,3!PUT
 SPRITE 2,(256,Y2%),1,2:PUT SPRITE
 1,(256,Y2%),1,1:VC%=0
1590 IF X1%<255 THEN 1530 ELSE 970
1600 REM
1610 REN --- ECLABOUSSURES ---
1620 REN
1630 SOUND 0,0:SOUND 6,15:SOUND 7,
7:SOUND 12,140:EOUND 8,16:SOUND 13
,0
1640 PUT SPRITE 3,)X8%+3,Y8%),12,9
1650 IF SC%>50 THEN 1670
1660 SC%=50
1670 SC%=SC%-50
1680 LINE(250,191)-(200,184),5,BF
1690 PRINT #1,SC%
1700 TIME=0
1710 X'=X'+1 MOD 520:FOR D%=1 TO 2
0:NEXT D%
1720 X1%=2*X' MOD 260:PUT SPRITE 0
,(X1%,Y1%)
1730 ON CH% GOTO 1760,1740,1760,17
40
1740 X2%=252-X'\2:Y2%=160-X'\20
```

Suite page 8